

LAPORAN SKRIPSI

**APLIKASI GAME MEDIA PEMBELAJARAN TEKA – TEKI
SILANG PELAJARAN IPS SD KELAS VI BERBASIS
MULTIMEDIA**

Oleh :

ERWIN ARYA SETIAWAN

2012-51-172

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2016

LAPORAN SKRIPSI

**APLIKASI GAME MEDIA PEMBELAJARAN TEKA – TEKI
SILANG PELAJARAN IPS SD KELAS VI BERBASIS
MULTIMEDIA**

Oleh :

ERWIN ARYA SETIAWAN

2012-51-172

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2016



UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI GAME MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI
SILANG PELAJARAN IPS SD KELAS VI BERBASIS
MULTIMEDIA

NAMA : ERWIN ARYA SETIAWAN

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika ini disimpan di Perpustakaan Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus dengan syarat-syarat kegunaan sebagai berikut :

1. Skripsi adalah milik Program Studi Teknik Informatika UMK Kudus.
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja.
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi pendidikan tinggi.
4. Berikan tanda V sesuai dengan kategori Skripsi.

☐

Sangat Rahasia

(Mengandung isi tentang keselamatan/ kepentingan Negara Republik Indonesia)

☐

Rahasia

(Mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi/badan tempat penelitian Skripsi ini dikerjakan)

☒

Biasa

Disahkan Oleh :

Penulis

Erwin Arya Setiawan

NIM : 201251172

Alamat tetap :

Desa pegunungan Rt.03/Rw.04 Bae kudus

Pembimbing Utama

Rizkysari Meimaharani, M.Kom

NIDN. 0620058501

Kudus, 27 Juni 2016

Kudus, 27 Juni 2016



UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : APLIKASI GAME MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI
SILANG PELAJARAN IPS SD KELAS VI BERBASIS
MULTIMEDIA
NAMA : ERWIN ARYA SETIAWAN
NIM : 2012-51-172

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk membatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.



Kudus, 27/2016

ERWIN ARYA SETIAWAN



UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI GAME MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI
SILANG PELAJARAN IPS SD KELAS VI BERBASIS
MULTIMEDIA
NAMA : ERWIN ARYA SETIAWAN
NIM : 2012-51-172

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Pembimbing 1

Rizkysari Meimaharani, M.Kom
NIDN. 0620058501

Pembimbing Pembantu

Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs
NIDN. 0604048702

Mengetahui

Komite Skripsi Teknik Informatika

Muhammad Imam Ghozali, M.Kom
NIDN. 0618058602



UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI GAME MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI
SILANG PELAJARAN IPS SD KELAS VI BERBASIS
MULTIMEDIA
NAMA : ERWIN ARYA SETIAWAN
NIM : 2012-51-172

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada
Sidang Skripsi tanggal 22 juni 2016. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai
dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar **Sarjana Komputer (S.Kom)**
Kudus, 22 juni 2016

Ketua Penguji

Anggota Penguji 1

Endang Supriyati, M.Kom

NIDN.0629077402

Aditya Akbar Riadi, S.Kom, M.Kom

NIDN.0912078902

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Kaprodi Teknik Informatika

Mohammad Dahlan, ST, MT

NIDN. 0601076901

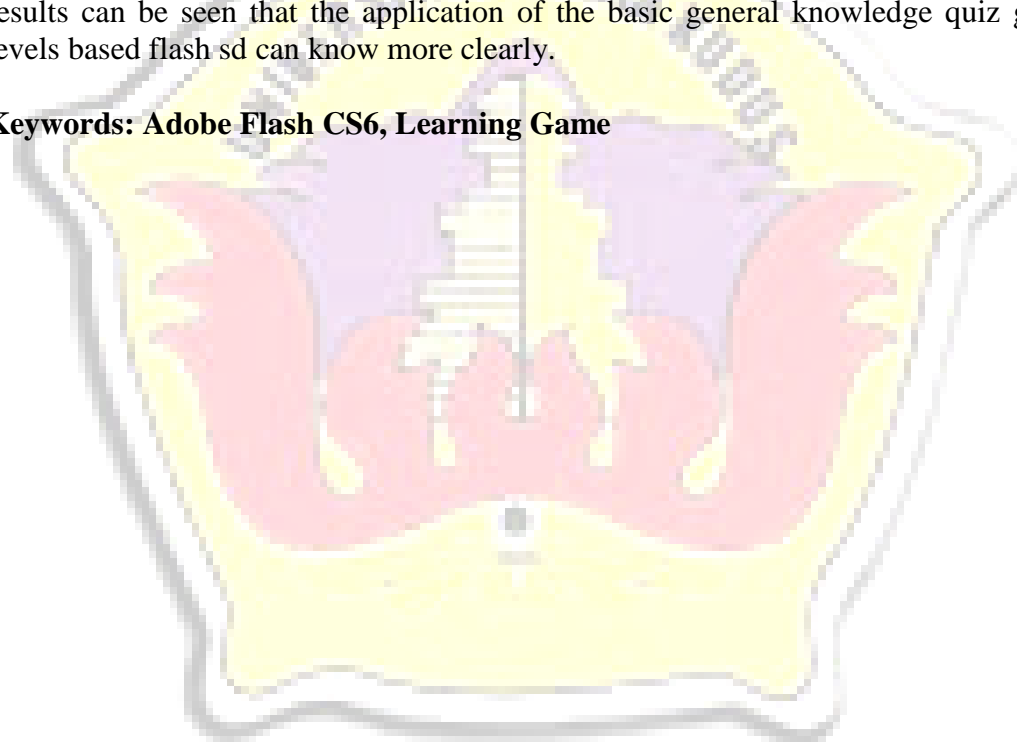
Ahmad Jazbli, M.Kom

NIDN. 0406107004

ABSTRACT

Computer technology is one technology that can help accelerate the work of humans. Computer technology has been applied in various kinds of areas include education, health, office, telecommunications, business, military and so on, as well as in the world of entertainment. One of them is a form of entertainment games, gaming is growing rapidly along with advances in computer technology. Game very much in demand both among children, adolescents and adults. Game itself of various kinds, One of the games that enjoy doing and are educational for children and teenagers at the present time is the game in the form of a quiz. Flash is a software tool that is commonly used to make an animation, but this time the flash is widely used for other things, such as the creation of websites, games, and so forth. The purpose of this thesis is to design tools for children's learning, so do not ever get tired of learning, helping children recognize the operating level sd general knowledge and provide convenience to children sd levels to learn general knowledge. From the research results can be seen that the application of the basic general knowledge quiz game levels based flash sd can know more clearly.

Keywords: Adobe Flash CS6, Learning Game



ABSTRAK

Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang dapat membantu mempercepat kerja manusia. Teknologi komputer telah diterapkan diberbagai macam bidang meliputi pendidikan, kesehatan, perkantoran, telekomunikasi, bisnis, militer dan sebagainya, begitu juga dalam dunia hiburan. Salah satu bentuk hiburan diantaranya adalah Game, game sangat berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi komputer. Game sangat banyak diminati baik dari kalangan anak-anak, remaja sampai dewasa. Game itu sendiri bermacam-macam jenisnya, Salah satu game yang di gemari dan bersifat mendidik untuk anak-anak dan remaja pada saat sekarang ini adalah game yang berbentuk kuis. Flash merupakan sebuah perangkat lunak yang umumnya digunakan membuat sebuah animasi, namun saat ini flash banyak digunakan untuk hal-hal lain, misalnya pembuatan website, game, dan lain sebagainya. Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang alat bantu untuk pembelajaran anak-anak, supaya tidak pernah bosan untuk belajar, sehingga membantu anak-anak tingkatan sd mengenal operasi pengetahuan umum dan memberikan kemudahan kepada anak-anak tingkatan sd untuk belajar pengetahuan umum. Dari hasil penelitian dapat dilihat bahwa aplikasi game kuis pengetahuan umum dasar tingkatan sd berbasis flash ini dapat mengetahui lebih jelas.

Kata kunci : Adobe Flash CS6,Pembelajaran *Game*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Aplikasi Game Media Pembelajaran”.

Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Kesarjanaan Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Suparno, S.H, M.S selaku rektor Universitas Muria Kudus,.
2. Bapak Mohammad Dahlan, ST, MT selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus,.
3. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
4. Ibu Rizkysari Meimaharani, M.Kom, selaku dosen pembimbing pertama yang senantiasa sabar dalam membimbing, memberi saran dan pengarahannya.
5. Ibu Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs, selaku pembimbing kedua yang telah memberikan saran dan pengarahan.
6. Kedua orang tua tercinta dan kekasih tercinta yang selalu mendo'akan dan memberi dukungan serta semangat.
7. Semua teman-teman Teknik Informatika angkatan 2012 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberi saran serta semangat.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Kudus, Juni 2016

Penulis

DAFTAR ISI

LAPORAN SKRIPSI.....	i
LAPORAN SKRIPSI.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan dan Manfaat Skripsi	2
1.4.1. Tujuan	2
1.5. Manfaat	3
1.5.1. Bagi Akademis	3
1.5.2. Bagi Penulis	3
1.5.3. Bagi Pengguna atau User	3
BAB II.....	4
TINJAUAN PUSTAKA	4

2.1	Penelitian Terkait	4
2.2.	Pengertian dan jenis Game	5
2.2.1.	Definisi Game	5
2.2.2.	Jenis-jenis Game	5
2.3.	Pembelajaran	8
2.3.1.	Pengertian Pembelajaran.....	8
2.3.2.	Definisi Belajar	8
2.3.3.	Definisi Mengajar.....	9
2.3.4.	Definisi Sistem Pembelajaran	9
2.3.5.	Metode Pembelajaran.....	10
2.4.	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sd	10
2.5.	Multimedia	13
2.5.1.	Obyek Multimedia	14
2.6.	Adobe Flash CS6	17
2.7.	Adobe Potoshop CS6	18
2.8.	Flowchart.....	18
2.9.	Kerangka Pemikiran	20
BAB III	21
METODE PENELITIAN	21
3.1	Metode Pengumpulan Data	21
3.2	Metode Pengembangan Sistem	21
3.2.1.	Konsep (Concept).....	22
3.2.2.	Desain (Design).....	22
3.2.3.	Pengumpulan Bahan (Material Collecting).....	22
3.2.4.	Perakitan (Assembly).....	23

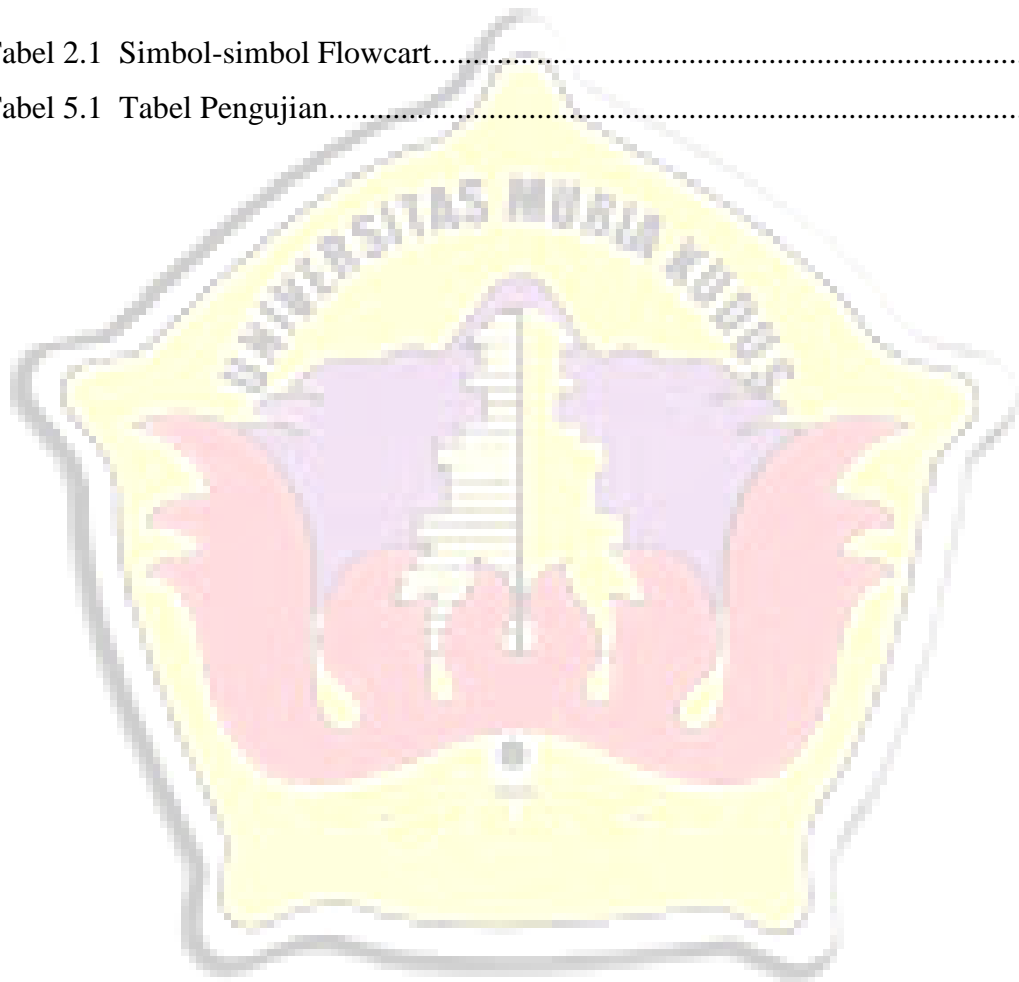
3.2.5. Pengujian (Testing)	23
3.2.6. Distribusi (Distribution)	23
3.3. Metode Perancangan Sistem	23
BAB IV	24
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	24
4.1 Analisis Sistem	24
4.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem	24
4.1.3 Analisis Kelayakan Hukum	25
4.2 Perancangan Game	25
4.3 Perancangan Sistem Flowchart	27
4.3.1 Alur Program Menu Game Teka-Teki Silang.....	27
4.3.2 Alur Program Menu Level Utama	28
4.3.3. Alur Program Menu Level 2	29
4.3.4. Alur Program Menu Level 3	30
4.3.5. Flowchart aplikasi game teka-teki silang.....	31
4.4 Perancangan Antar Muka	32
4.4.1 Tampilan Menu Intro	32
4.4.2 Tampilan Menu Utama	33
4.4.3 Tampilan Level Utama.....	33
4.4.4 Tampilan Level Sukses	34
4.4.5 Level complete	34
4.4.6 Menu Quit Game.....	35
BAB V.....	36
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	36
5.1 Penerapan Aplikasi Pembelajaran Teka-teki silang	36

5.2	Screenshot Aplikasi Teka-teki silang	40
5.3	Pengujian Aplikasi	44
BAB VI		45
PENUTUP		45
6.1	SIMPULAN	45
6.2	SARAN	46
DAFTAR PUSTAKA		47



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol Flowcart.....	19
Tabel 5.1 Tabel Pengujian.....	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Kerangka Pemikiran</i>	20
Gambar 3.1 Metode Pengembangan sistem	21
Gambar 4.1 Alur program menu utama teka-teki silang.....	27
Gambar 4.2 Alur program menu Level Utama	28
Gambar 4.3 Alur Program Level 2.....	29
Gambar 4.4 Alur Program Level 3.....	30
Gambar 4.5 Alur game teka-teki silang	31
Gambar 4.6 Tampilan Awal	32
Gambar 4.7 Tampilan Menu Utama.....	33
Gambar 4.8 Tampilan Level Utama.....	33
Gambar 4.9 Tampilan Level Sukses	34
Gambar 4.10 Tampilan Level Complete.....	34
Gambar 4.11 Tampilan Menu Quit Game.....	35
Gambar 5.1 Tombol start Game.....	37
Gambar 5.2 Tampilan Awal loading.....	40
Gambar 5.3 Tampilan Main Menu.....	41
Gambar 5.4 Tampilan TTS level 1.....	41
Gambar 5.5 Tampilan TTS level 2.....	42
Gambar 5.6 Tampilan TTS Level 3	42
Gambar 5.7 Tampilan Level complete.....	43
Gambar 5.8 Tampilan semua level telah dimainkan.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Bimbingan

Lampiran 2 : Kuisisioner

Lampiran 3 : Hasil Kuisisioner

